

SONY.

MSX

HOW TO PLAY page 4

MODE D'EMPLOI page 13

SPIELANLEITUNG Seite 24

RESUMEN DEL JUEGO página 35

COME SI GIOCA pagina 46



HIT BIT



Use this cartridge only with a computer having the **MSX** mark.

MSX is a trademark of Microsoft Corp.

Utiliser cette cartouche uniquement avec un ordinateur portant la marque **MSX**.

MSX est une marque de fabrique de Microsoft Corp.

Verwenden Sie diese Cassette nur mit einem Computer, der die Bezeichnung **MSX** trägt.

MSX ist ein Warenzeichen der Microsoft Corp.

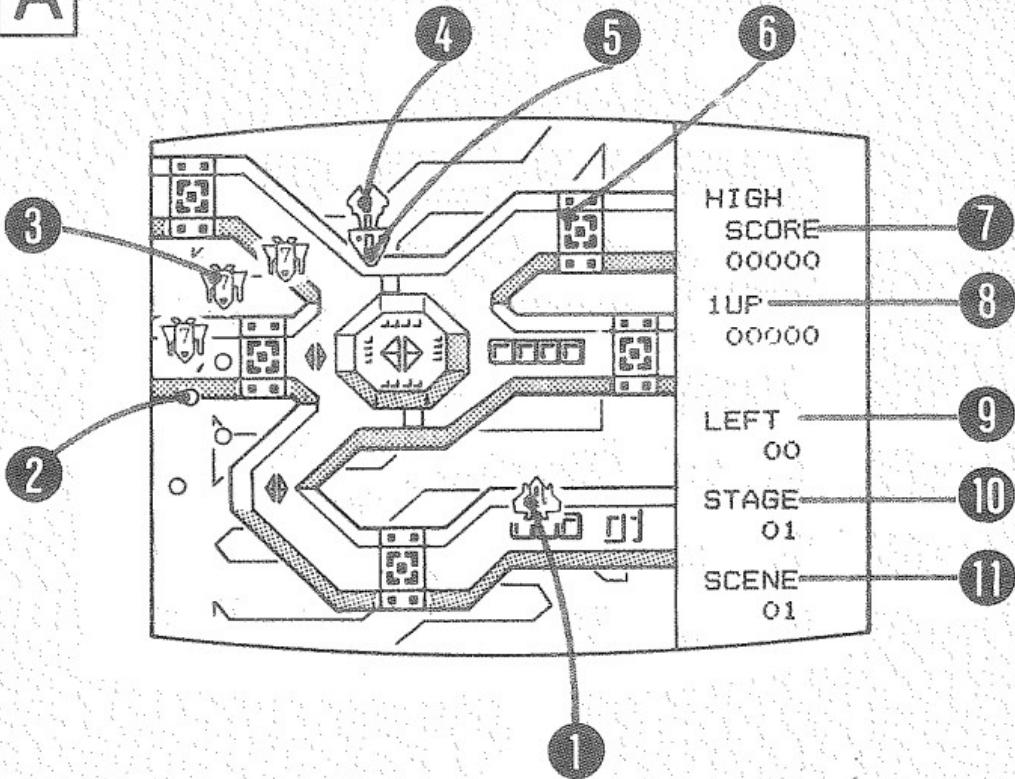
Utilice este cartucho solamente con ordenadores que tengan la marca **MSX**.

MSX es marca de fábrica de Microsoft Corp.

Usare questa cartuccia solo con computer che portino il marchio **MSX**.

MSX è un marchio di fabbrica della Microsoft Corp.

A



The lights in the briefing room came up and the Commander spoke.

"You've got a very difficult mission. The enemy base is extremely well fortified—it's a long way in—and you will have to be very determined, as well as a little lucky, to get through. You'll need all your flying skill, and you'll have to be smart, too. The closer you get to the enemy base, the tougher it's going to get. But I know I can count on you. Good hunting!"

Take-off time is 0400 hours.

PRECAUTIONS

Turn off the computer whenever you insert or remove the game cartridge.

Handle the cartridge with care.

- Care should be taken so that no solid object or liquid falls into the cartridge enclosure.
- Do not attempt to disassemble the cartridge.
- Do not drop the cartridge or bump it against other objects.

Do not place the cartridge near heat sources such as radiators or air ducts or in a place subject to direct sunlight, excessive dust, mechanical vibration or moisture.

STARTING THE GAME

- 1 Insert the cartridge into the computer.
- 2 Turn on the computer.
- 3 Turn on the monitor TV and select the proper channel for the computer.
- 4 Select the number of players by moving the heart mark  with the joystick or  keys on the keyboard.
- 5 Press the button on the joystick or the space bar on the keyboard to start playing. If you do not press either, a demonstration will start. To end the demonstration, press the button on the joystick or the space bar.

When you use a joystick...

Prepare the B-type joystick (with 2 Triggers) such as Sony JS-55 or JS-75.

Connect the joystick to A connector for one player. For two players, connect the joystick to the A and B connectors, or connect one joystick to either A connector (player 1) or the B connector (player 2) and the other player uses the keyboard.

DISPLAY

See illustration A on page 3.

- ① Your jet fighters
- ② Shots from enemy jets
- ③ Enemy jets: Various kinds of enemy jets will fly in formation and attack you.
- ④ Power unit: This is equipped with bombs.
- ⑤ Enemy jet equipped with a Power Unit
- ⑥ Energy block: Connection of the guard frame
- ⑦ Highest score achieved so far
- ⑧ Your score
- ⑨ Your remaining jet fighters: At the beginning you have 3 fighters.
- ⑩ Stage number: When you have cleared 3 scenes, and destroyed the enemy base, you can go to the next stage. The fierceness of the enemy attacks increases at each higher stage.

- ① Scene number: There are three kinds of scenes: The first and second are the defense frames (one in the air and one directly above ground). The third scene takes place underground. If you clear 99 scenes, your victory is complete.

HOW TO PLAY

Using the joystick (*1) move your jet fighter right and left, forward and backward to dodge attacks from the enemy and shoot down enemy jets by pressing the Trigger 1 button on the joystick (*2). When the enemy jet equipped with a Power Unit appears, shoot it to automatically take the Power Unit. Then focus the scope on the Energy Block and bomb it by pressing the Trigger 2 button on the joystick (*3). Of course you must pay attention to the other attacking enemy jets at the same time.

When you have bombed all the Energy Blocks, you can go to the next scene. After you bomb all Energy Blocks in the third scene, you must bomb four atomic piles at the enemy base. To bomb these piles, you must stand still.

*1, *2, *3

If you do not use a joystick, use (*1)  keys, (*2) the space bar, and (*3) the GRAPH key on the keyboard.

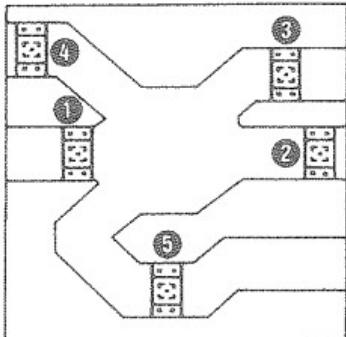
SPECIAL TECHNIQUES

1 BONUS TIP

If you bomb the Energy Blocks in a certain order in stages 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 10 and 11, bonus tip appears on the screen for a moment while your jet fighter is flying down to the next scene.

Move your jet fighter to this tip and you get one more fighter and bonus points.

We will show you the order in the first defense frame. The order in the second is a secret!

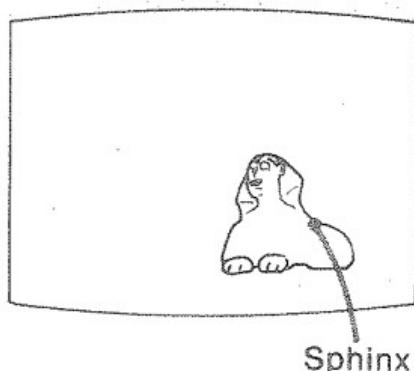
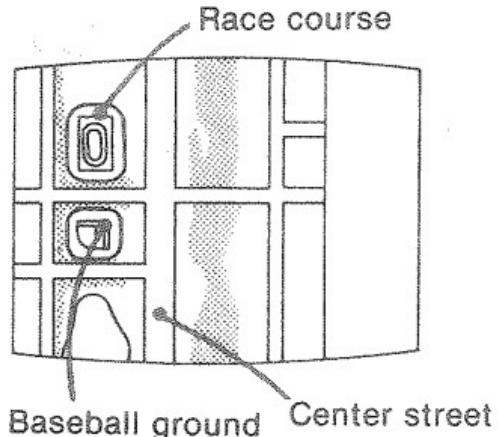


2 WARP

You can jump a number of scenes (max. 50 scenes) using the following techniques:

Bomb the baseball ground and the race course which you will see on the ground for a few seconds after you have bombed all the Energy Blocks in the second defense frame. If you succeed in bombing them, a ball will appear in the baseball ground and a horse will appear in the race course. When your fighter flies down to the third scene, you will see a sphinx. Let your jet fighter fly over the sphinx. Can you see the sphinx turn its face up? The warp switch is now ON. Clear the third scene and go to the next stage. When you have bombed all the Energy Blocks in the second scene of the next stage, move your jet fighter onto the center street.

The scene will then change one after another. If you do not aim your jet fighter down the center street, the warp switch turns OFF.



Convoqué en présence du commandant des forces offensives, vous prenez, figé aux gardes-à-vous, connaissance de votre mission. Bigre! Anéantir la base ennemie, rien que ça! Même en mettant à profit vos qualités de pilote, le péril est certain. Pour ce jeu, un conseil: ne jouez pas de témérité, lisez ce mode d'emploi et étudiez attentivement la démonstration. Trop d'imprudence en effet pourrait vous nuire, car sachez-le, l'ennemi dispose d'un arsenal à faire reculer les plus braves. 0400 heures de vol vous sont impartiées, mettez-les à profit et... bonne chance!

PRECAUTIONS

Mettre l'ordinateur hors tension avant d'installer ou de retirer la cartouche de jeu.

Manipuler les cartouches avec soin.

- Veiller à ne pas introduire d'objet solide ou liquide dans le coffret de la cartouche.
- Ne pas essayer de démonter la cartouche.
- Ne pas laisser tomber la cartouche ni la cogner contre des objets durs.

Ne pas laisser les cartouches près d'une source de chaleur, telle qu'un radiateur ou une bouche d'air chaud. Les protéger contre les rayons directs du soleil, de la poussière, de l'humidité et des vibrations mécaniques.

MISE EN MARCHE DU JEU

- 1 Insérer la cartouche de jeu dans l'ordinateur.
- 2 Mettre l'ordinateur sous tension.
- 3 Mettre le moniteur sous tension et sélectionner le canal réservé à l'ordinateur.
- 4 Choisir le nombre de joueurs en promenant le symbole  avec le levier de commande ou les touches  du clavier.
- 5 Appuyer sur le déclencheur du levier de commande ou sur la barre d'espacement du clavier pour commencer à jouer. Si l'on n'enfonce aucun des deux, un jeu de démonstration commence. Pour arrêter la démonstration, appuyer sur le déclencheur du levier de commande ou sur la barre d'espacement du clavier.

A l'emploi du levier de commande...

Préparer le levier de commande de type B (avec deux déclencheurs) tel que le Sony JS-55 ou JS-75.

Pour jouer seul, brancher le levier de commande sur A. Pour

jouer à deux, brancher le levier de commande sur A et B ou brancher un seul levier de commande sur A (joueur 1) ou B (joueur 2), auquel cas un des deux joueurs devra jouer sur le clavier.

AFFICHAGE

Voir l'illustration A de la page 3.

- ① Votre escadrille de chasseurs
- ② Tirs des chasseurs ennemis
- ③ Chasseurs ennemis: De plusieurs types, ils vous attaquent en formation.
- ④ Unité d'alimentation: Chargé de bombes
- ⑤ Appareil ennemi équipé de l'unité d'alimentation
- ⑥ Bloc ennemi: Liaison du barrage de défense
- ⑦ Le plus haut score jamais réalisé
- ⑧ Votre score
- ⑨ Le reste de votre flotte de combat: Au départ, vous possédez 3 chasseurs.
- ⑩ Numéro d'étape: Lorsque vous avez passé les trois scènes et détruit la base ennemie, vous accédez à l'étape suivante. La férocité des ennemis redouble à chaque étape.

⑪ Numéro de scène: Il y a trois sortes de scènes: La première et la seconde sont des barrages de défense terrestre et aérien. La troisième scène se passe sous terre. Si vous passez les 99 scènes du jeu, vous avez gagné!

LES REGLES DU JEU

Utiliser le levier de commande (*1) pour manœuvrer votre avion de chasse à droite et à gauche, en avant et en arrière de façon à esquiver les attaques de l'ennemi et anéantir ses appareils en appuyant sur le déclencheur 1 du levier de commande (*2). Lorsque l'appareil ennemi porteur de l'unité d'alimentation arrive à votre portée, feu à volonté pour récupérer cette unité. Puis dirigez-vous ensuite sur le bloc d'énergie et arrosez-le de bombes en appuyant sur le déclencheur 2 du levier de commande (*3). Mais ne relâcher surtout pas votre attention! Pendant ce temps, les appareils ennemis vont contre-attaquer!

Lorsque tous les blocs d'énergie ont été anéantis, vous accédez à la scène suivante. Lorsque ceux de la scène trois ont été détruits, vous devez bombarder encore quatre piles atomiques de la base ennemie, et ce, sans bouger!

*1, *2, *3

Si vous n'utilisez pas de levier de commande, utiliser (*1) les touches  , (*2) la barre d'espacement et (*3) la touche GRAPH du clavier.

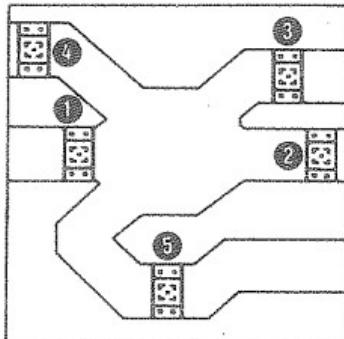
TECHNIQUES SPECIALES

1 POINT DE BONUS

Si aux étapes 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10 et 11, les blocs d'énergie sont bombardés dans un ordre déterminé, un point de bonus est provisoirement affiché sur l'écran au moment où votre appareil se dirige vers la scène suivante.

Dans ce cas, il est nécessaire de déplacer votre appareil sur ce point grossir votre escadrille d'un chasseur et recevoir des points de bonus.

Nous vous indiquerons cet ordre au premier barrage de défense. Mais attention, au deuxième barrage, cet ordre est secret. A vous de la découvrir, et bonne chance!

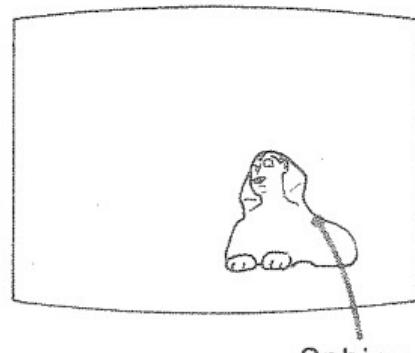
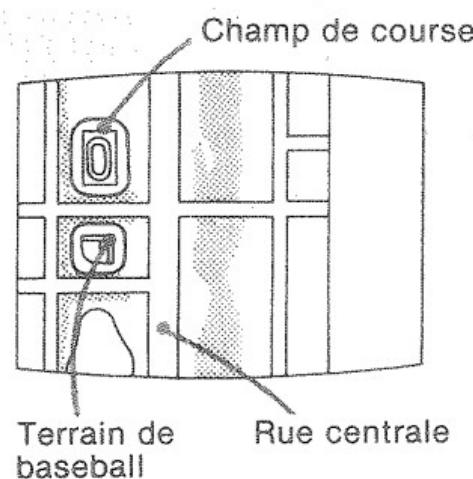


2 SAUT DE SCENES

Vous pouvez sauter un certain nombre de scènes (au maximum 50) en utilisant les techniques suivantes: Bombardez le terrain de baseball et le champ de course lorsqu'ils apparaissent dans votre ligne de tir, quelques secondes après avoir anéanti les blocs d'énergie du deuxième barrage de défense. Si vous réussissez, une balle surgira sur le terrain de baseball et un cheval sur le champ de course. Lorsque votre appareil survolera la troisième scène, vous verrez apparaître un sphinx. Survolez-le. Le sphinx lève-t-il la tête? Si oui, le commutateur de défilement des scènes est sur ON.

Finissez avec la troisième scène et passez à l'étape suivante. Lorsque vous aurez anéanti tous les blocs d'énergie de la seconde scène de cette étape, amenez votre appareil sur la rue centrale. Les scènes vont commencer à défiler les unes après les autres. Si vous n'arrivez pas à diriger votre

appareil sur la rue centrale, le commutateur reviendra sur OFF.



Sphinx

Alle Augen im Besprechungszimmer richteten sich gespannt zum Kommandeur, als er mit seiner Ansprache begann: „Uns steht eine heikle Mission bevor. Das feindliche Basislager ist weit entfernt und zudem äußerst sicher befestigt. Nur mit Mut, fliegerischem Können und nicht zuletzt einer Portion Glück kann der Feind besiegt werden. Je näher das feindliche Basislager rückt, um so kritischer die Situation. Startzeit 04:00 Uhr. Hals und Beinbruch!“

ZUR BESONDEREN BEACHTUNG

Zum Einsetzen und Entnehmen der Spielcassette schalten Sie den Computer zuvor aus.

Gehen Sie vorsichtig mit der Cassette um.

- Achten Sie darauf, daß weder Gegenstände noch Flüssigkeit in das Cassettengehäuse gelangen können.
- Versuchen Sie nicht, die Cassette auseinanderzunehmen.
- Lassen Sie die Cassette nicht fallen und stoßen Sie sie nirgends an.

Lassen Sie die Cassette nicht in der Nähe von Wärmequellen wie z.B. Heizkörpern oder Warmluftauslässen bzw. an einer Stelle liegen, wo sie direkter Sonnenbestrahlung, viel Staub, Vibrationen oder Feuchtigkeit ausgesetzt ist.

STARTEN DES SPIELS

- 1 Setzen Sie die Cassette in den Computerschacht ein.
- 2 Schalten Sie den Computer ein.
- 3 Schalten Sie den Monitor ein und wählen Sie den für den Computer vorgesehenen Kanal.
- 4 Wählen Sie die Anzahl der Spieler, indem Sie das  -Symbol mit dem Joystick oder den  -Tasten der Tastatur verschieben.
- 5 Drücken Sie die Taste des Joysticks oder die Leertaste der Tastatur zum Starten des Spiels. Wird keine Taste gedrückt, beginnt ein Vorführspiel. Dieses Vorführspiel kann durch Drücken der Taste des Joysticks oder der Leertaste jederzeit beendet werden.

Bei Verwendung eines Joysticks...

Es wird ein Joystick vom Typ B (mit zwei Auslösetasten) wie z.B. der Sony JS-55 oder JS-75 benötigt.

Für einen Spieler schließen Sie den Joystick an A an.

Für zwei Spieler schließen Sie an A und B jeweils einen Joystick an oder schließen Sie einen Joystick an A (Spieler 1) oder B (Spieler 2) an und lassen Sie den anderen Spieler die Tastatur verwenden.

ANZEIGE

Siehe Abb. A auf Seite 3.

- ① Düsenjäger
- ② Geschosse von feindlichen Flugzeugen
- ③ Feindliche Flugzeuge: Geschwader aus verschiedenen feindlichen Flugzeugen greifen an.
- ④ Supereinheit: Mit Bomben ausgestattet.
- ⑤ Feindliches Flugzeug mit Supereinheit ausgestattet.
- ⑥ Energieblock: Verbindung des Verteidigungsfeld
- ⑦ Bisher erzielte Maximalpunktzahl
- ⑧ Ihre Punktzahl
- ⑨ Noch verbleibende Düsenjäger: Am Anfang haben Sie drei Flugzeuge.
- ⑩ Spielrunde: Wenn drei Schirmbilder gelöscht und die feindlichen Basislager zerstört wurden, kann zur nächsten Spielrunde übergegangen werden. Der feindliche Angriff wird von Spielrunde zu Spielrunde forciert.

- ⑪ Schirmbild-Nummer: Insgesamt gibt es drei verschiedene Schirmbildtypen. Der erste und zweite Typ zeigt Verteidigungsfelder in der Luft bzw. direkt über der Erde. Der dritte Typ zeigt eine unterirdische Szene. Gelingt es, 99 Schirmbilder zu löschen, haben Sie gewonnen.

BESCHREIBUNG DES SPIELS

Steuern Sie Ihren Düsenjäger mit dem Joystick (*1) nach rechts oder links, nach vorne oder hinten, versuchen Sie dabei den feindlichen Angriffen auszuweichen und durch Drücken der Auslösetaste 1 am Joystick (*2) feindliche Düsenjäger abzuschießen. Erscheint ein feindliches Flugzeug mit einer Supereinheit, versuchen Sie es auf alle Fälle abzuschießen. Sie erhalten dann automatisch die Supereinheit. Zielen Sie anschließend auf den Energieblock und bombardieren Sie ihn durch Drücken der Auslösetaste 2 am Joystick (*3). Auch beim Angriff müssen Sie selbstverständlich vor den feindlichen Düsenjägern auf der Hut sein.

Wenn alle Energieblöcke bombardiert wurden, kann zum nächsten Schirmbild übergegangen werden. Wenn dann im dritten Schirmbild alle Energieblöcke bombardiert wurden, müssen vier Kernreaktoren im feindlichen Basislager bombardiert werden. Die Bombardierung der Reaktoren kann nur aus dem Stillstand erfolgen.

*1, *2, *3

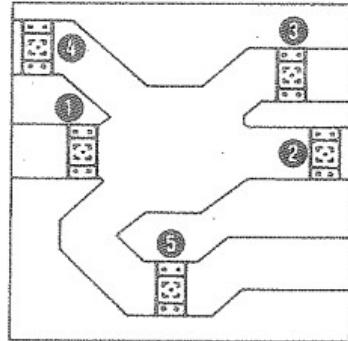
Wenn kein Joystick angeschlossen ist, verwenden Sie für (*1) die  -Tasten, für (*2) die Leertaste und für (*3) die GRAPH-Taste an der Tastatur.

SPEZIELLE SPIELTECHNIKEN

1. BONUS-TIP

Wenn die Energieblöcke in einer bestimmten Reihenfolge in den Spielrunden 1, 2, 4, 5, 7, 8, 10 und 11 bombardiert worden sind, erscheint kurzzeitig ein Bonus-Tip auf dem Bildschirm, während Ihr Düsenjäger zum nächsten Schirmbild fliegt.

Wenn Sie Ihren Düsenjäger entsprechend diesem Tip leiten, erhalten Sie einen zusätzlichen Düsenjäger und Bonuspunkte. Die Reihenfolge wird im ersten Verteidigungsfeld angezeigt, die Reihenfolge im zweiten Verteidigungsfeld bleibt jedoch geheim.



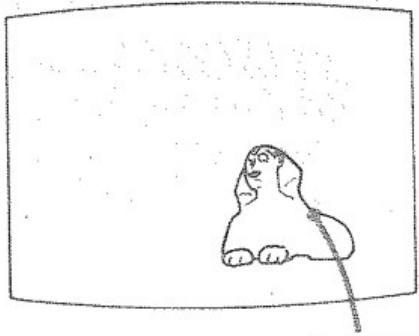
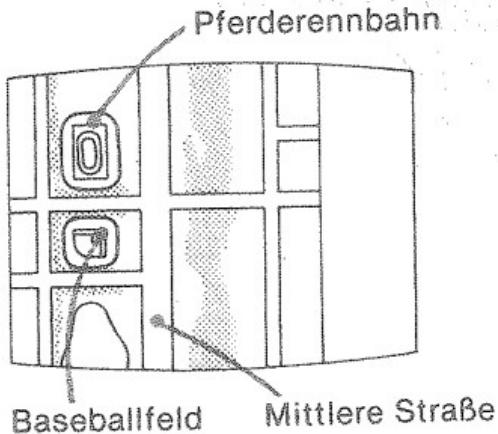
2 WARP

Mit folgender Technik kann eine bestimmte Anzahl von Schirmbildern (max. 50) übersprungen werden:

Bombadieren Sie das Baseballfeld oder die Pferderennbahn, die einige Sekunden lang abgebildet werden, nachdem die Energieblöcke im zweiten Verteidigungsfeld bombardiert wurden. Ist die Bombardierung geglückt, erscheint ein Ball im Baseballfeld und ein Pferd im Rennkurs. Fliegt der Düsenjäger zum dritten Schirmbild, erscheint eine Sphinx, die überflogen werden soll. Die Sphinx blickt dabei nach oben. Der Warp-Schalter ist nun eingeschaltet.

Löschen Sie das dritte Schirmbild und gehen Sie zur nächsten Spielrunde. Sind alle Energieblöcke im zweiten Schirmbild der nächsten Spielrunde bombardiert, leiten Sie

Ihren Düsenjäger zur mittleren Straße. Die Szene ändert sich dann. Wenn Sie mit dem Düsenjäger nicht zur mittleren Straße zielen, schaltet sich der Warp-Schalter aus.



Se encienden las luces de la antesala y se oye la penetrante voz del comandante. "Señores, debo decirles que su misión presenta muchas dificultades. La base del enemigo está muy bien fortificada; es una penetración difícil que requiere una decidida determinación por su parte y mucha suerte por parte de la providencia. Sus técnicas de vuelo serán un factor primordial. Cuanto más se acerquen a la base del enemigo, más dificultades aparecerán. Cuento con ustedes. ¡Buena suerte!

El despegue será a las 0400 horas.

PRECAUCIONES

Antes de insertar o extraer el cartucho del juego, desconecte la alimentación del ordenador.

Manipule el cartucho con cuidado.

- Tenga cuidado de que no caigan objetos sólidos o líquidos dentro del cartucho.
- No intente desmontar el cartucho.
- Procure que el cartucho no se caiga ni se golpee contra otros objetos.

No coloque el cartucho cerca de fuentes térmicas tales como radiadores o salidas de ventilación, ni en lugares expuestos a la luz solar directa, polvo excesivo, vibraciones mecánicas o humedad.

PREPARATIVOS

- 1 Inserte el cartucho en el ordenador.
- 2 Conecte la alimentación del ordenador.
- 3 Conecte la alimentación del monitor de TV y seleccione el canal para el ordenador.
- 4 Seleccione el número de jugadores desplazando la marca del corazón  con el mando para juegos o con las teclas  del teclado.
- 5 Pulse el botón del mando para juegos o la barra espaciadora del teclado para comenzar el juego. Si no pulsa ninguno de los dos, empezará una demostración. Al finalizar la demostración, pulse el botón del mando para juegos o la barra espaciadora.

Empleando un mando para juegos

Prepare el mando para juego del tipo B (con 2 disparadores) como pueda ser los Sony JS-55 o JS-75.

Conecte el mando para juegos al conector A para un jugador. Para dos jugadores, conecte el mando para juegos

a los conectores A y B, o conecte un mando en el conector A (jugador 1) o conector B (jugador 2) y el otro jugador empleará el teclado.

VISUALIZACIÓN

Consulte la ilustración A de la página 3.

- ① Sus aeronaves de caza
- ② Disparos procedentes de las aeronaves de caza enemigas.
- ③ Aeronaves enemigas: Volarán varios tipos de aeronaves enemigas en formación para atacarle.
- ④ Unidad de ofensiva: Está equipada con bombas.
- ⑤ Aeronave enemiga equipada con una unidad ofensiva.
- ⑥ Bloque de energía: Conexión de la línea de retaguardia
- ⑦ Puntuación más alta lograda hasta el momento.
- ⑧ Su puntuación
- ⑨ Las aeronaves de caza que le quedan: Al principio usted dispone de tres aeronaves.
- ⑩ Número de etapa: Cuando ha pasado tres escenas y destruido la base del enemigo, podrá pasar a la escena siguiente. La furia del enemigo aumenta en cada etapa.

⑪ Número de escena: Hay tres clases de escenas: La primera y la segunda son las de la línea de defensa (una aérea y una en tierra). La tercera escena tiene lugar en tierra. Si logra pasar 99 escenas, su victoria es completa.

FORMA DE JUGAR

Empleando el mando para juegos (*1), mueva su aeronave hacia la derecha e izquierda, adelante y atras para esquivar los ataques del enemigo y para disparar a sus aeronaves pulsando el botón disparador 1 del mando de juegos (*2). Cuando aparezca la aeronave del enemigo equipada con unidad de ofensiva, dispárele para hacerse suya la unidad de ofensiva. Enfoque el bloque de energía y bombardéelo pulsando el botón disparador 2 del mando para juegos (*3). Naturalmente, deberá prestar atención a las demás aeronaves de caza del enemigo que la atacan al mismo tiempo.

Cuando haya bombardeado todos los bloques de energía, podrá pasar a la escena siguiente. Una vez haya bombardeado todos los bloques de energía de la tercera escena, deberá bombardear los cuatro reactores nucleares de la base del enemigo. Para bombardear estos reactores, usted deberá estar parado.

*1, *2, *3

Si no emplea un mando para juegos, emplee las teclas  (*1), la barra espaciadora (*2) y la tecla GRAPH (*3) del teclado.

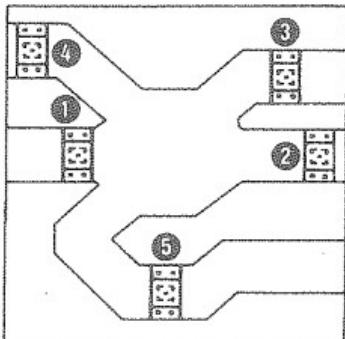
TECNICAS ESPECIALES

1 INDICACIÓN DE RECOMPENSA

Si bombardea los bloques de energía en cierto orden en las etapas 1, 2, 4, 5, 7, 8, 10 y 11, aparecerá durante algunos instantes una indicación de recompensa en la pantalla mientras su aeronave vuela a la escena siguiente.

Mueva su aeronave a esta indicación y obtendrá una aeronave más y puntos de recompensa.

El orden que le mostramos es el de la primera línea de retaguardia. ¡El orden de la segunda es un secreto!



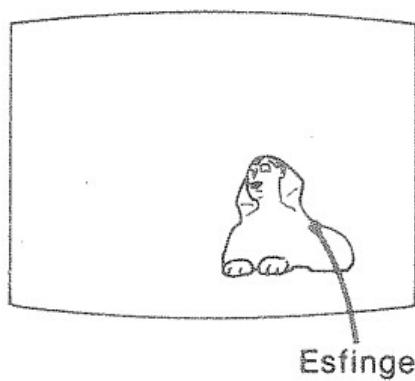
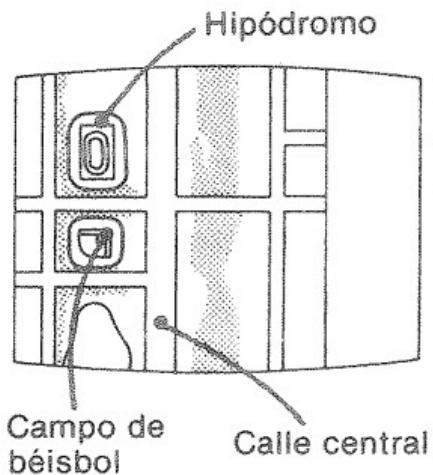
2 TUNEL ESPACIAL

Usted podrá saltar varias escenas (un máximo de 50 escenas) empleando las técnicas siguientes:

Bombardee el campo de béisbol y el hipódromo que verá durante algunos segundos en tierra después de haber bombardeado todos los bloques de energía de la segunda línea de retaguardia. Si logra bombardearlos, aparecerá una pelota en el campo de béisbol y un caballo en el hipódromo. Cuando su aeronave de caza vuela a la tercera escena, aparecerá una esfinge. Deje que su aeronave vuele encima de la esfinge. ¿Ve cómo la esfinge mira hacia arriba? El conmutador del túnel espacial está ahora conectado.

Solvente la tercera escena y pase a la etapa siguiente. Cuando haya bombardeado todos los bloques de energía de la segunda escena de la etapa siguiente, desplace su aeronave a la calle central. La escena cambiará entonces

una tras otra. Si no dirige su aeronave a la calle central, se desconectará el conmutador del túnel espacial.



Le luci nella sala delle istruzioni si accesero e il comandante iniziò a parlare.

"Vi è stata affidata una missione molto difficile. La base nemica è estremamente ben difesa — non sarà facile penetrarvi — per farcela, vi ci vorrà molta decisione e un pizzico di fortuna anche. La vostra abilità di volo sarà duramente messa alla prova e dovrete giocare d'astuzia. Sarà tanto più dura quanto più vi avvicinerete alla base nemica. Sono sicuro però di poter contare su di voi. Buona fortuna!"

Le ore di volo a disposizione sono 400.

PRECAUZIONI

Spegnere il computer prima di inserire o di estrarre la cartuccia del gioco.

Maneggiare con cura la cartuccia.

- Fare attenzione a che nessun oggetto, solido e liquido, penetri all'interno della cartuccia.
- Non cercare di smontare la cartuccia.
- Evitare di far cadere la cartuccia o di sbatterla contro altri oggetti.

Non lasciare la cartuccia vicino a fonti di calore quali radiatori o condotti d'aria o in luoghi esposti alla luce diretta del sole, a polvere eccessiva, vibrazioni meccaniche o umidità.

PER INIZIARE IL GIOCO

- 1 Inserire la cartuccia nel computer.
- 2 Accendere il computer.
- 3 Accendere l'apparecchio TV e scegliere il canale adatto per il computer.
- 4 Scegliere il numero dei giocatori muovendo il segno  con il joystick o i tasti  della tastiera.
- 5 Premere il tasto del joystick o la barra spaziatrice sulla tastiera per iniziare a giocare. Se non si preme nessuno dei due, sullo schermo avrà inizio una dimostrazione del gioco. Premere il tasto del joystick o la barra spaziatrice per interrompere la dimostrazione.

Quando si una un joystick...

Preparare il joystick tipo B (a due pulsanti) quale il Sony JS-55 o JS-75.

Collegare il joystick al connettore A per giocare da soli. Per giocare in due, collegare il joystick ai connettori A e B, oppure collegare un joystick al connettore A (1 giocatore) o al connettore B (giocatore B) lasciando all'altro giocatore la tastiera.

VISUALIZZAZIONI

Vedere l'illustrazione A a pagina 3.

- ❶ I vostri caccia a reazione
- ❷ Attacchi dai caccia nemici
- ❸ Caccia nemici: Diversi tipi di caccia nemici in formazione di volo cercheranno di attaccarvi.
- ❹ Unità di attacco: Trasporta un carico di bombe.
- ❺ Caccia nemico fornito di unità di attacco
- ❻ Blocco nemico: Collegamento della struttura di difesa
- ❼ Punteggio massimo raggiunto finora
- ❽ Vostro punteggio
- ❾ Vostri caccia rimanenti: All'inizio del gioco si hanno 3 caccia a disposizione.
- ❿ Numero di fase: Dopo aver superato 3 scene e distrutto la base nemica potrete passare alla fase successiva. Gli attacchi nemici si fanno sempre più duri con l'aumentare delle fasi.

- ⑪ Numero della scena: Le scene sono di tre tipi: la prima e la seconda costituiscono la struttura difensiva, mentre la terza ha luogo sottoterra. Superando 99 scene, si ottiene una vittoria completa.

PER GIOCARE

Usate il joystick (*1) per spostare i vostri caccia a reazione a destra e a sinistra e in avanti e all'indietro per schivare gli attacchi nemici e premete il tasto 1 del joystick (*2) per abbattere i caccia nemici. Quando appare un caccia nemico provvisto di unità d'attacco, abbattetelo per catturare l'unità. Mettete quindi a fuoco il Blocco Energetico e bombardatelo premendo il tasto 2 del joystick (*3). Nello stesso tempo dovete naturalmente badare ad evitare gli attacchi dei caccia nemici. Una volta bombardati tutti i Blocchi Energetici, potrete passare alla scena successiva. Una volta distrutti tutti i Blocchi Energetici della terza scena, dovete bombardare quattro pile atomiche situate nella base nemica. Potrete farlo solo restando immobili.

*1, *2, *3

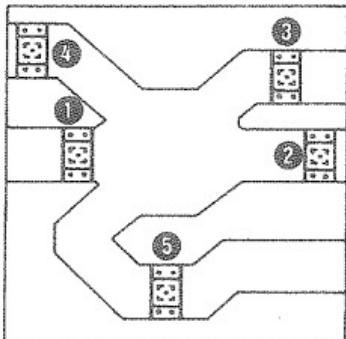
Se non usate un joystick, usate (*1) i tasti  , (*2) la barra spaziatrice e (*3) il tasto GRAPH della tastiera.

TECNICHE SPECIALI

1 OCCASIONE PREMIO

Bombardando i Blocchi Energetici in un determinato ordine nelle fasi 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 10 e 11, sullo schermo apparirà per un momento un tiro premio mentre il vostro caccia scende alla scena successiva. Portate il vostro caccia a reazione su questa indicazione e otterrete un altro caccia a reazione e dei punti premio.

Vi diremo l'ordine da seguire nella prima struttura difensiva. Nella seconda, dovete scoprirlo da soli.



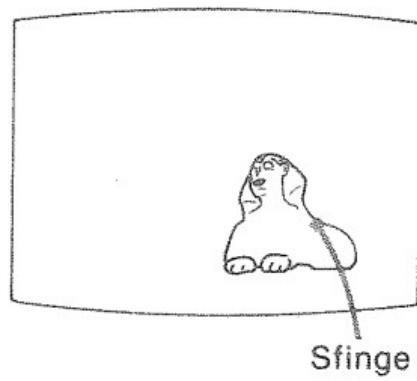
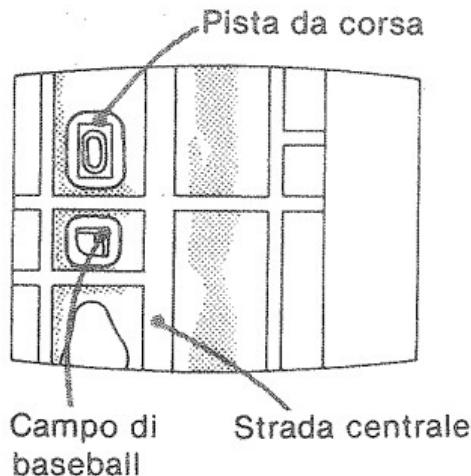
2 SALTO

Potrete saltare un certo numero di scene (50 scene al massimo) usando le tecniche seguenti.

Bombardate il campo di baseball e la pista da corsa che appaiono sul terreno alcuni secondi dopo aver bombardato tutti i Blocchi Energetici nella seconda struttura difensiva. Se ci riuscite, nel campo di baseball apparirà una palla e nella pista da corsa apparirà un cavallo. Quando il vostro caccia a reazione raggiunge la terza scena, vedrete una sfinge. Sorvolatela con il vostro caccia. Vedete che la sfinge guarda verso l'alto? A questo punto la funzione di salto è attivata (ON).

Superate la terza scena e passate alla fase successiva. Dopo aver bombardato tutti i Blocchi Energetici nella seconda scena dello stadio successivo, portate il vostro caccia a reazione sulla strada centrale. La scena verrà sostituita dalla

successiva. Se non puntate il vostro caccia sulla strada, la funzione di salto verrà disattivata (OFF).



Sfinge